¡LA REVISTA OFICIAL!

¡Con un póster!

POKÉMON

¡Hazte con todos!™

Nº 28

La región de Alola te espera en

POKÉMON SOL

POKÉMON LUNA

PANINI REVISTAS

www.pokemon.es

STAR WARS™

¡UNA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA, EN CÓMIC!

¡Vuelve a vivir el inicio de la saga galáctica más famosa!

¡Conoce a los protagonistas de una historia única!

DISNEY

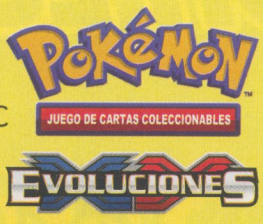
© & TM 2016 LUCASFILM LTD.

Sumario

Videojuego

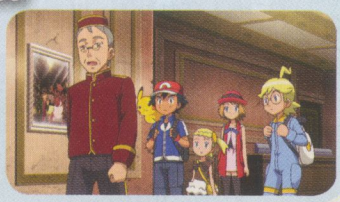
Página 4
Te presentamos a los Pokémon Legendarios de *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*.

JCC Pokémon



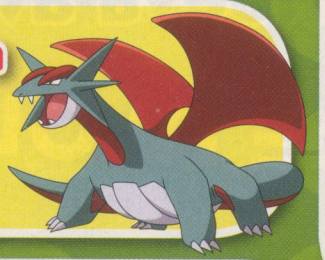
Página 8
Descubre la nueva expansión de JCC Pokémon que incluye cartas con un diseño clásico.

Aventura Pokémon



Páginas 12 y 22
Ash y sus amigos llegan a un misterioso hotel.

Enciclopedia Pokémon



Página 27
Cuarta entrega de los Pokémon de la región Kalos Costa.

Pasatiempos

Páginas 20 y 21

Escríbenos

Página 30

Pokémon ¡Hazte con todos!™

Carta de presentación

¡Hola a todos!

¿Cuántos de vosotros tenéis ya *Pokémon Sol* o *Pokémon Luna*? En este número os presentamos a los Pokémon Legendarios de cada edición y os mostramos las nuevas formas que puede adquirir Zygarde en *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*. ¿Cuál es vuestra favorita?

Como ya sabéis, los protagonistas de las últimas páginas de la revista sois vosotros, así que seguid mandándonos vuestras fotos y dibujos. El espacio es limitado y quizá vuestra foto o dibujo tarde unos meses en salir, pero tened paciencia, ya que publicaremos tantas como nos sea posible.

¡Hasta el próximo número!

El equipo de redacción de la revista Pokémon
Correo-e: pokemon@panini.es

Pokédex

Página 17
Rotom

Página 29
Krookodile

© 2016 The Pokémon Company International. © 1995-2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo

TODAS LAS CLAVES DE POKÉMON SOL Y POKÉMON LUNA

El escenario de tu nueva aventura:

LA REGIÓN DE ALOLA

Tu aventura en *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna* se desarrolla en las islas tropicales de la región de Alola, que está formada por cuatro islas de gran belleza y diversidad natural y una isla artificial. Muchos Pokémon nunca antes vistos habitan en estas islas.

¡Descubre los POKÉMON LEGENDARIOS de esta AVENTURA!

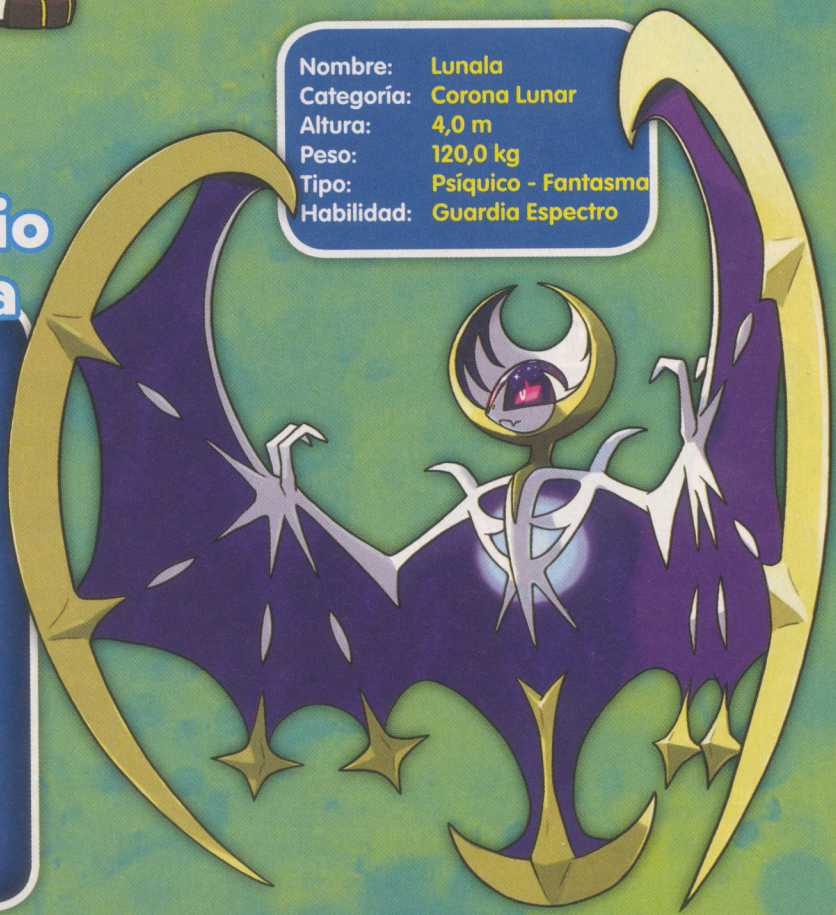
Solgaleo y Lunala juegan un papel crucial en *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*.

Nombre:	Solgaleo
Categoría:	Corona Solar
Altura:	3,4 m
Peso:	230,0 kg
Tipo:	Psíquico - Acero
Habilidad:	Guardia metálica

SOLGALEO, el Pokémon Legendario que se nutre del Sol

A Solgaleo se le ha considerado heraldo del sol desde tiempos inmemoriales. Su cuerpo contiene una cantidad ingente de energía y brilla con luz propia cuando está activo. Su melena ondea al viento, lo que le confiere un considerable parecido con el sol. Su movimiento característico es **Meteoimpacto**, con el que carga con la fuerza de un meteoro contra su objetivo sin importar la habilidad del mismo. Solgaleo posee la habilidad **Guardia Metálica**, nunca antes vista en otro Pokémon. Gracias a ella, sus características no disminuyen a pesar de los efectos de los movimientos o habilidades de sus rivales.

Nombre:	Lunala
Categoría:	Corona Lunar
Altura:	4,0 m
Peso:	120,0 kg
Tipo:	Psíquico - Fantasma
Habilidad:	Guardia Espectro



LUNALA, el Pokémon Legendario que invoca a la Luna

Desde tiempos inmemoriales, a Lunala se le ha considerado heraldo de la luna. Absorbe luz constantemente y la convierte en energía. Con sus alas extendidas para absorber la luz que hay a su alrededor y un brillo comparable al de la luna creciente, este Pokémon recuerda a un impresionante cielo nocturno. Su movimiento característico es **Rayo Umbrío**, con el que lanza un terrible haz de luz contra su objetivo y pasa por alto la habilidad del mismo.
Lunala posee la habilidad **Guardia Espectro**, nunca antes vista en otro Pokémon. Gracias a ella, el Pokémon sufrirá menos daño de ataques recibidos cuando tenga sus PS al máximo.

EL POKÉMON LEGENDARIO ZYGARDE EMERGE

Zygarde ya apareció en *Pokémon X* y *Pokémon Y*. Pero en *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna* aparecerán por primera vez nuevas formas del Pokémon Legendario Zygarde. Este Pokémon está compuesto de multitud de elementos celulares que, en función de su número, hacen que su aspecto cambie.

ZYGARDE FORMA 50%

Zygarde vela por el ecosistema Pokémon para asegurar que su equilibrio no se vea alterado. Esta forma posee una fuerza impresionante, pero comprende tan solo el 50% de sus células. Un Zygarde al 10% o al 50% que posea la habilidad Agrupamiento puede adoptar su Forma Completa en el transcurso de un combate si sus PS se ven reducidos a menos de la mitad de su valor máximo.

Categoría:	Equilibrio
Altura:	5,0 m
Peso:	305,0 kg
Tipo:	Dragón - Tierra
Habilidad:	Rompeaura, Agrupamiento

ZYGARDE FORMA NÚCLEO Y FORMA CÉLULA

Todas las posibles formas de Zygarde se obtienen reuniendo los elementos que lo componen, es decir, sus células y núcleos. Estos no pueden valerse en combate por sí mismos. Únicamente al reunirse un cierto número pueden pasar a la acción.

NÚCLEOS DE ZYGARDE

Los núcleos son los componentes que sirven como cerebro de las distintas formas de Zygarde. Su número es muy escaso en comparación con el de las células. Los núcleos poseen voluntad propia y pueden actuar de forma independiente.

CÉLULAS DE ZYGARDE

Las células, por su parte, componen el cuerpo de Zygarde. Son mucho más numerosas que los núcleos y están repartidas por toda la región de Alola. Las células carecen de voluntad propia y obedecen siempre las instrucciones de los núcleos.

ZYGARDE FORMA 10%

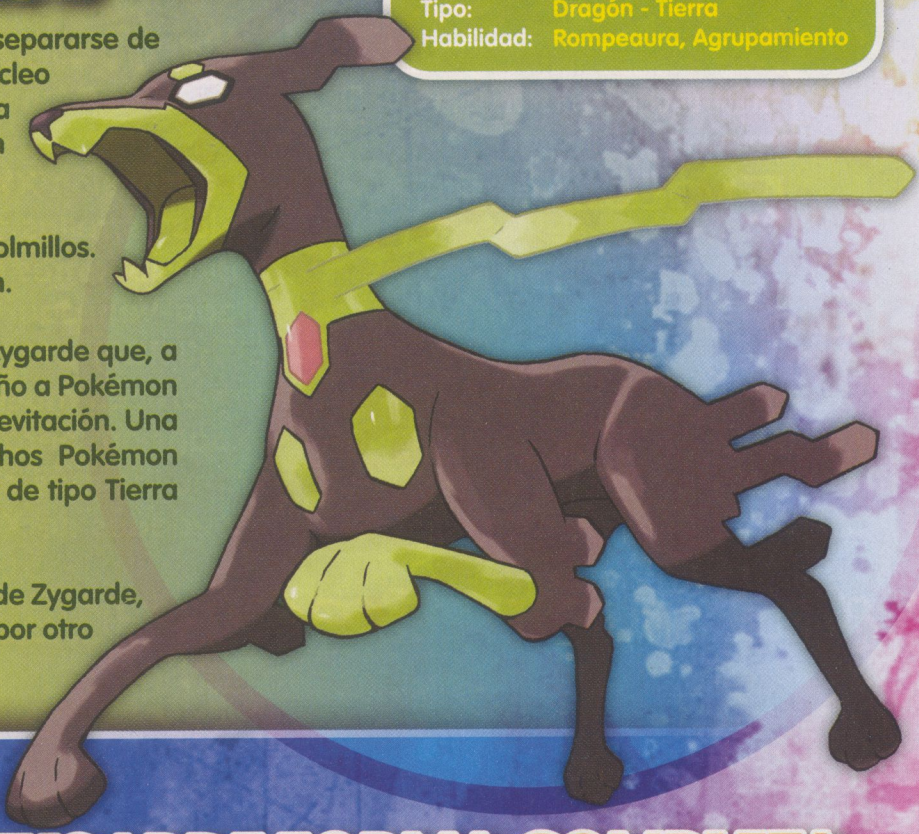
Categoría: Equilibrio
Altura: 1,2 m
Peso: 33,5 kg
Tipo: Dragón - Tierra
Habilidad: Rompeaura, Agrupamiento

En caso de emergencia, esta forma puede separarse de Zygarde al 50%. Al contar con un único núcleo ejerciendo las funciones de cerebro, esta forma solo puede mantenerse durante un breve lapso de tiempo.

Abate a sus adversarios con sus afilados colmillos. En carrera es capaz de superar los 100 km/h.

Mil Flechas es un movimiento exclusivo de Zygarde que, a pesar de ser de tipo Tierra, puede infligir daño a Pokémon de tipo Volador o que posean la habilidad Levitación. Una vez alcanzados por este movimiento, dichos Pokémon seguirán siendo vulnerables a movimientos de tipo Tierra durante los siguientes turnos del combate.

Mil Temblores es otro movimiento exclusivo de Zygarde, que impide al oponente huir o ser relevado por otro Pokémon.



ZYGARDE FORMA COMPLETA

La Forma Completa de Zygarde, optimizada para el combate, es la que le permite desatar todo su poder y cumplir su misión como protector del ecosistema.

Núcleo Castigo es un movimiento que solo Zygarde puede aprender, y puede anular las habilidades de cualquier oponente que ya haya usado un movimiento en el mismo turno.

Sus alas y cola poseen núcleos propios, capaces de tomar decisiones y cambiar de forma independientemente.

Categoría: Equilibrio
Altura: 4,5 m
Peso: 610,0 kg
Tipo: Dragón - Tierra
Habilidad: Agrupamiento

©2016 Pokémon. ©1997-2016 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ® Nintendo

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

EVOLUCIONES

Un vistazo a la expansión *XY-Evoluciones* de JCC Pokémon

La expansión *XY-Evoluciones* contiene montones de las estrellas originales Pokémon con impresionantes actualizaciones, incluyendo Mega-Venusaur-*EX* (2/108), Mega-Charizard-*EX* (13/108) y Mewtwo-*EX* (52/108). Las cartas se parecen mucho a las de esa famosa primera expansión, pero la mecánica del juego, sin duda, es mucho más potente. ¡Echemos un vistazo a las novedades de *XY-Evoluciones*!

¿Cómo es que estas cartas tienen esta apariencia?

Pues sí, te habrás dado cuenta de que esta expansión tiene una apariencia diferente al resto de las de la serie XY. En la expansión *XY-Evoluciones* reaparecen algunas de las primeras cartas Pokémon del Base Set de 1999, ¡pero con reglas y poderes actualizados! Estas actualizaciones equilibran la expansión y la equiparan con nuevas clases de Pokémon, como los Pokémon-*EX* y los Pokémon TURBO.

La apariencia original de las cartas del Base Set se ha mantenido casi en su totalidad, en conmemoración al origen del juego, recordando el antiguo estilo de las cartas. Pero, no te preocupes, están hechas con motivo de la ocasión especial de la celebración de los 20 años de Pokémon, y en la próxima expansión volverán a su apariencia y aspecto moderno habitual. ¡Disfruta de este viaje al pasado!

¡Cuatro Fantásticos combos y una carta realmente rara!

Las cartas de *XY-Evoluciones* incorporan algunos estupendos instrumentos para conseguir potentes combos, junto con algunas curiosidades y trucos más disparatados. A continuación encontrarás algunos combos con Pokémon TURBO, Pokémon Megaevolución y algunas cartas de Entrenador claves, ¡además de una discusión sobre la carta más extraña que jamás ha habido en JCC Pokémon!

Bola de fuego boomerang

Este combo debería calentar el corazoncito de cualquier fan de los Pokémon de tipo Fuego. Energía Ardiente (*XY-TURBOimpulso*, 151/162) fue creada para combos como este. Únesela a Ninetales TURBO y, cuando la descartes al usar el ataque Bola de Fuego Explosiva, vendrá rebotada de vuelta de la pila de descartes para que puedas seguir atacando con daño masivo en el siguiente turno. ¡Observa cómo quema una y otra vez!

¡Pokémon originales con más poder!

Enjambre veloz

¿Cómo convocas a un enjambre de Beedrill (7/108)? Usa Bosque de Plantas Gigantes (*XY-Antiguos Orígenes*, 74/98) para facilitarte las cosas, porque esa carta de Estadio permite a los Pokémon de tipo Planta evolucionar durante el turno en que entran en juego. Si tienes múltiples Beedrill en juego, podrás multiplicar rápidamente el daño de su ataque Picotazo Enjambre de 40 a 80, 120 ¡e incluso 160 puntos de daño!

Caos megafelicidad

El supervaguete de Mega-Slowbro-*EX* (27/108) tiene el estupendo ataque Giro Repantingado, que es un poderoso ataque cuando se usa en turnos consecutivos. La cosa es que Mega-Slowbro-*EX* pasa a estar Confundido cada vez que usa el ataque. ¿Y cuál es la solución? Usa Torre Caos (*XY-Destinos Enfrentados*, 94/124) para evitar que tus Pokémon pasen a estar Confundidos, ¡y haz que tu Mega-Slowbro-*EX* siga girando, girando y girando hacia la victoria!

Martillo sombrío

En este combo, primero descartas cartas de Energía Especial de tu rival jugando cartas de Objeto Martillo Mejorado (*XY-Fuerzas Fantasmales*, 94/119), seguidas del ataque Mordisco Sombrío de Raticate (67/108). Ese ataque hace 60 puntos de daño por cada carta de Energía Especial en la pila de descartes de tu rival, por lo que puedes hacer fácilmente 60, 120 o incluso 180 o 240 puntos de daño con Raticate. ¡Vaya mordisco más asqueroso!

Doduo de ¿Imakuni?

Ha habido algunas cartas de promoción y cartas secretas bastante extrañas, pero la carta que se lleva la palma en este grupo es Doduo de ¿Imakuni? (112/108), originalmente solo impresa en Japón como carta de promoción. ¿Cómo de extraña es? Tan extraña que tiene una advertencia impresa en la misma: "Esta carta no se puede usar en torneos oficiales". Doduo de ¿Imakuni? no tiene Coste de Retirada, pero, cuando se retira, según lo que dice su Poder de Pokémon, ¡tienes que lanzarla tan fuerte como puedas para mostrar la velocidad con la que Doduo se está escapando!

Y su ataque, llamado Armonizar, hace 30 puntos de daño por ✱ ✱. Bastante normalito, pero, cuando usas el ataque, tienes que empezar a cantar, ¡y no hace nada de daño hasta que acabas la canción! Tenemos divertidas fantasías sobre la posibilidad de que esta carta fuera de alguna manera admitida en un torneo que tuviera lugar en el mismo edificio que una convención de cuartetos de peluqueros. Oh, ¿Imakuni?, ¡qué maravillosamente extraño eres!

©2016 Pokémon. ©1997-2016 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ® Nintendo

Nuevos Pokémon-TURBO

Para contribuir al creciente número de Pokémon TURBO en JCC Pokémon, esta expansión incluye 4 nuevos e impresionantes Pokémon TURBO: Ninetales TURBO (16/108), Starmie TURBO (32/108), Nidoking TURBO (46/108) y Machamp TURBO (60/108). Hagamos un repaso de los nuevos Pokémon-TURBO:

Starmie-TURBO

tiene el magnífico ataque Estrella Turbo, ¡que hace 100 puntos de daño a todos los Pokémon TURBO de tu rival por solo 💧! Esto es genial si tu rival está ¡jugando con Pokémon TURBO, pero, en cualquier caso, los 130 PS están fenomenal también.

Nidoking-TURBO

añade el ataque Taladro Tóxico, que cuesta 🟣🟣⚪ y hace 120 puntos de daño al Pokémon rival. También deja a ese Pokémon Envenenado, o superenvenenado, ¡ya que esa Condición Especial añade 2 contadores de daño entre turnos en vez de 1! Si le sumas el salto a 180 PS, Nidoking TURBO se convierte en todo un contendiente.

Ninetales-TURBO

tiene 140 PS y el ataque Bola de Fuego Explosiva, que por solo 🔥⚪ hace 10 puntos de daño más 60 puntos más por cada carta de Energía 🔥 descartada de Ninetales TURBO, ¡pero tienes que descartarlas todas!

Machamp-TURBO

tiene el ataque Lazo Boomerang. Cuando atacas por 🔥🔥🔥, haces 100 puntos de daño al Pokémon Activo y, en tu siguiente turno, ¡todos los ataques de este Pokémon hacen 100 puntos de daño más! ¡Todo un BOOM-erang!

Estupendas cartas de Entrenador

Claro está que las cartas de Entrenador no tienen potentes PS ni ataques aplastantes, ¡pero el papel de estas cartas es absolutamente vital! Las cartas de Objeto, de Partidario y otras cartas pueden proporcionarte el margen de victoria que necesitas. ¡Estas son algunas de las cartas a tener en cuenta en la expansión XY-Evoluciones!

Vínculos Espirituales de Blastoise, Charizard y Venusaur (73/108, 75/108, 89/108)

Algunas veces lleva un tiempo encontrar un Vínculo Espiritual, ¡y estos Pokémon han tenido Megaevoluciones durante un buen tiempo! Pues bien, ahora es más fácil ponerlos en juego para poder arrasar por toda la región de Kanto (y cualquier otra región). ¡Y también hay Vínculos Espirituales para Pidgeot y Slowbro en esta expansión!

Valentía de Brock (74/108)

Hay veces en que estás buscando una carta de Energía o un Pokémon en particular, y sabes que la mayoría de las copias de tu baraja ya están en la pila de descartes. ¡No desesperes! La Valentía de Brock coge 6 de esas cartas y las pone de nuevo en tu baraja para mejorar tus probabilidades y darte un poco de tiempo extra si te quedan pocas cartas en tu baraja.

Pista del Profesor Oak (84/108)

Siempre es una buena idea escuchar los consejos del Profesor Oak. Esta carta te permite robar cartas hasta tener 7 cartas en tu mano. Después tu turno termina. No puedes atacar, ¡pero tu siguiente turno será probablemente más fuerte con todas esas nuevas cartas!

Determinación de Misty (80/108)

Esta carta de Partidario es una prueba de persistencia y te abre opciones. Primero descartas 1 carta de tu mano y después miras las 8 primeras cartas de tu baraja y eliges 1 para ponerla en tu mano. ¡Esto te vendrá fenomenal para cambiar algo que no necesitas por algo que sí que te venga bien!

¡Regreso al futuro!

Con *XY-Evoluciones*, puedes disfrutar de la apariencia clásica de las cartas Pokémon originales, junto con los nuevos giros de los Pokémon-*EX* y los Pokémon TURBO. ¡Lo mejor de dos grandes eras de JCC Pokémon!

¡Visita www.pokemon.es para obtener más información sobre JCC Pokémon!

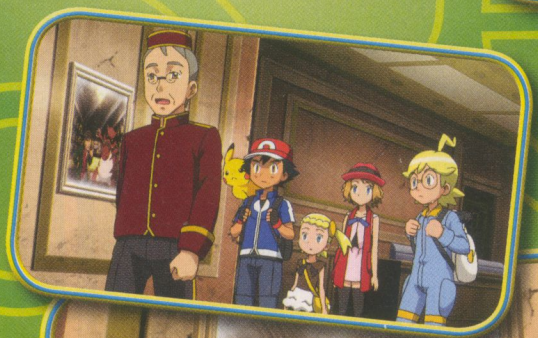
©2016 Pokémon.
©1997-2016 Nintendo,
Creatures, GAME FREAK,
TV Tokyo, ShoPro,
JR Kikaku. TM, ® Nintendo.

Pokémon TEMPORADA XY

EL DESEO DE ROTOM

Nuestros héroes se han puesto de nuevo rumbo a Ciudad Fruxus. De repente, empieza a llover y el grupo de amigos busca refugio en un hotel cercano en el que deciden pasar la noche.

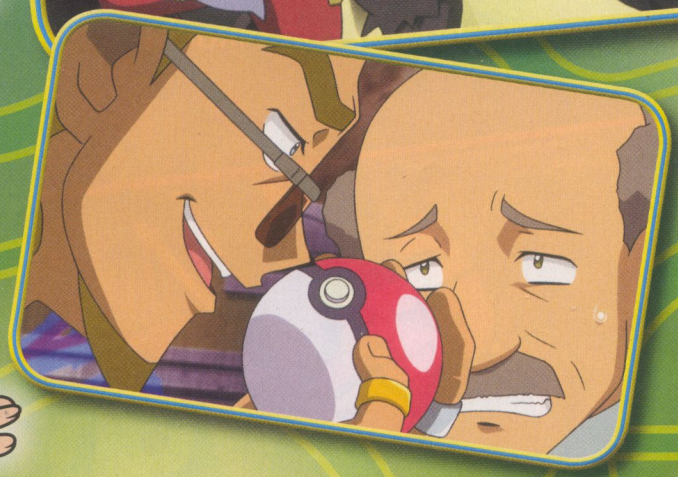
Al entrar en el hotel, se dan cuenta de que por dentro parece que lleve muchos años abandonado. "Está muy sucio", apunta Clem. Contra todo pronóstico, encuentran a un anciano en recepción que los acompaña a sus habitaciones.



Mientras caminan por un pasillo, las lámparas empiezan a tintinear. "¡Rotom!", murmura el anciano, pero rápidamente deja claro al grupo que todo está bien.

Clem encuentra una foto en una pared. "¿De qué es esta foto?", pregunta, curiosa.

"Es una foto del día de la inauguración del hotel", explica el conserje. Ya dentro de su habitación, Ash propone buscar el campo de batalla que se ve en la foto que han encontrado antes.

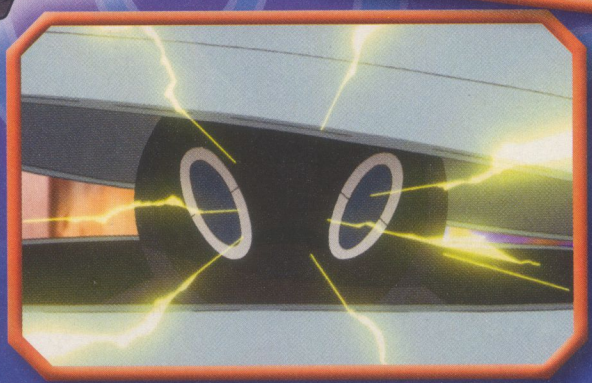


Ash y sus amigos exploran el hotel y dan con una doble puerta. La abren y descubren que en esa sala se está librando un combate. Un Pangoro está luchando contra un Krookodile, pero los ataques de Krookodile son tan fuertes, que el otro Pokémon no tarda en desmayarse.

"El Campeón es Luciano, el amo del hotel", anuncia el árbitro. Luciano se acerca a su asustado rival y le arrebata la Poké Ball de las manos. "Tal y como acordamos, ahora tu Pokémon me pertenece".

El Entrenador pide clemencia a Luciano. "Te lo ruego, Pangoro y yo llevamos juntos 20 años, ¡es mi compañero!". Los secuaces de Luciano lo sacan a rastras de la sala. Nuestros héroes no pueden creer lo que están viendo. "¡Eso no está bien!", grita Ash, enfadado.

Luciano se acerca a Ash impasible y le dice: "Te propongo un pacto. Libraré un combate contra ti. Si ganas, le devuelvo el Pokémon a ese hombre. Si pierdes, me quedo con Pikachu".

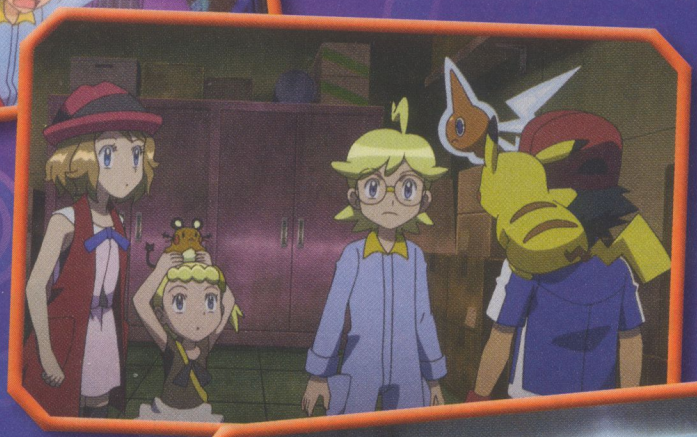


Naturalmente, Ash no acepta, pero Luciano y sus secuaces lo rodean: "¿Tienes miedo? No tienes ninguna opción".

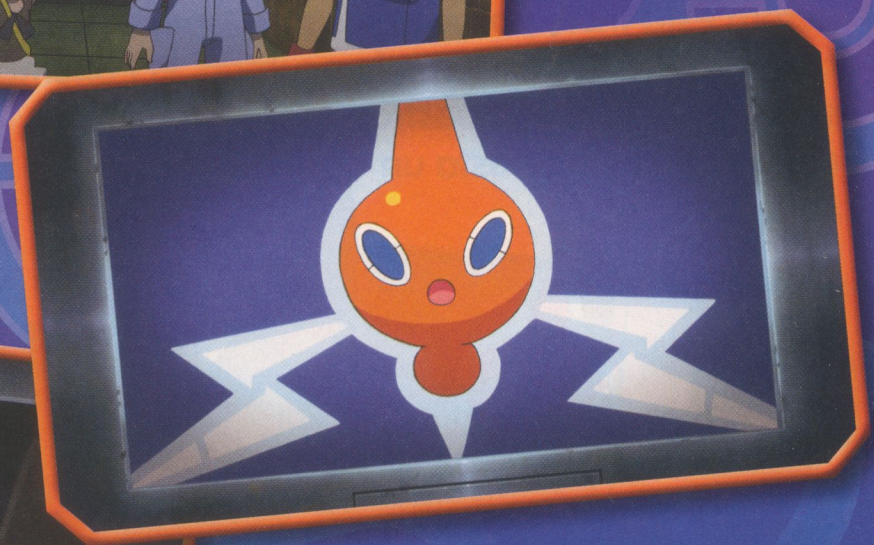
Justo cuando las cosas se empiezan a poner feas, aparece Rotom, que lo estaba observando desde su escondite.

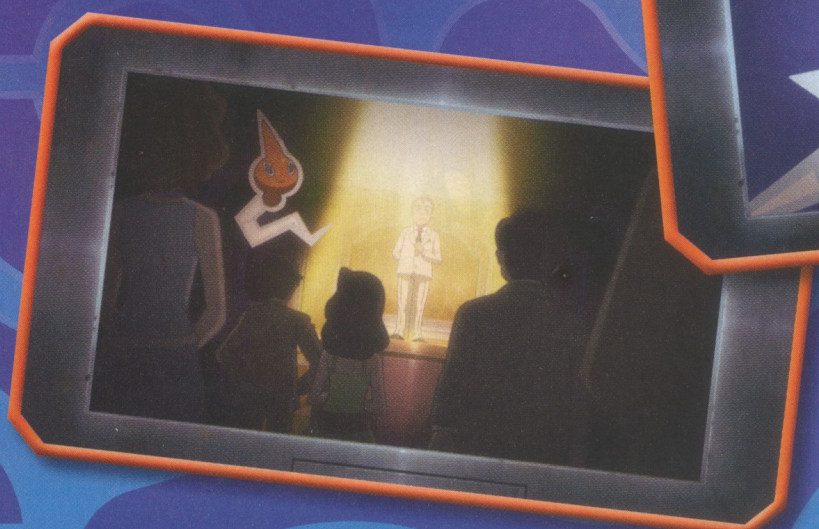
Rotom lanza una descarga eléctrica para dar a entender a nuestros héroes que le sigan. Luciano grita: "¡Vamos, seguidlos!". Ash y sus amigos han logrado esconderse en un almacén y así esquivar a sus perseguidores.

"¡Muchas gracias por ayudarnos, Rotom!". Este intenta decirles algo, pero los chicos no le entienden. Rotom enciende una tele que hay en el almacén, que muestra un vídeo del día de la inauguración del hotel.



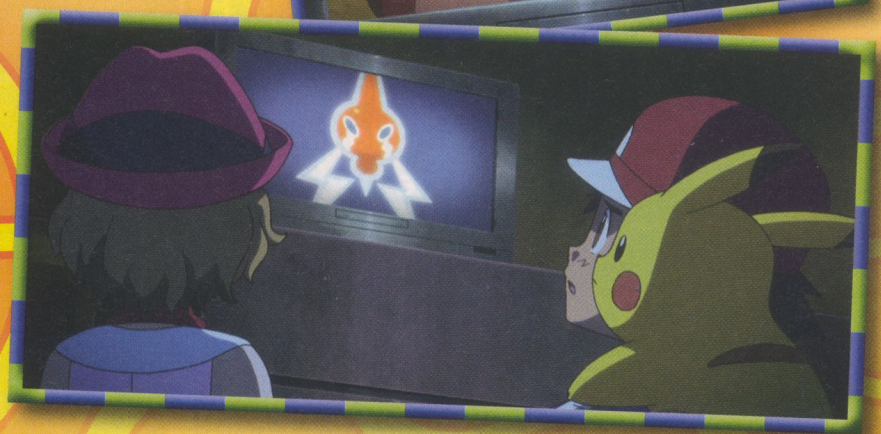
En las imágenes se ve a Rotom junto a un hombre que está hablando: "Soy Weston, el propietario de este hotel. El campo de batalla de mi hotel está abierto al público".





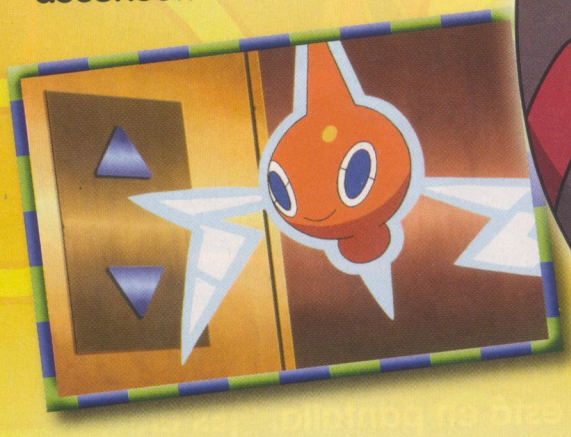
Clem reconoce al hombre que está en pantalla. "¡Es el conserje!". "¿Qué está pasando en este hotel?", pregunta Serena.

Tres hombres interrumpen el discurso de inauguración. "¡Es ese hombre malo de la sala de combate!", señala Ash. Quiere luchar contra el señor Weston y amenaza con desafiar a todos los asistentes a la inauguración y quedarse con sus Pokémon.



Weston intenta detener a Luciano y acepta luchar contra él. Si Luciano gana, se queda con el hotel. Si quien gana es Weston, Luciano abandonará el hotel. Krookodile asusta a Rotom y el pequeño Pokémon huye de la sala. Luciano es el ganador y, por tanto, nuevo propietario del hotel. "¡Esos ladrones han robado el hotel!

Esa es la razón por la que Weston es el conserje", apunta Serena, pensativa.
Rotom está triste porque no sabe cómo decirle a su compañero que siente lo ocurrido. El Pokémon sale del almacén y nuestros amigos le siguen hasta un ascensor.



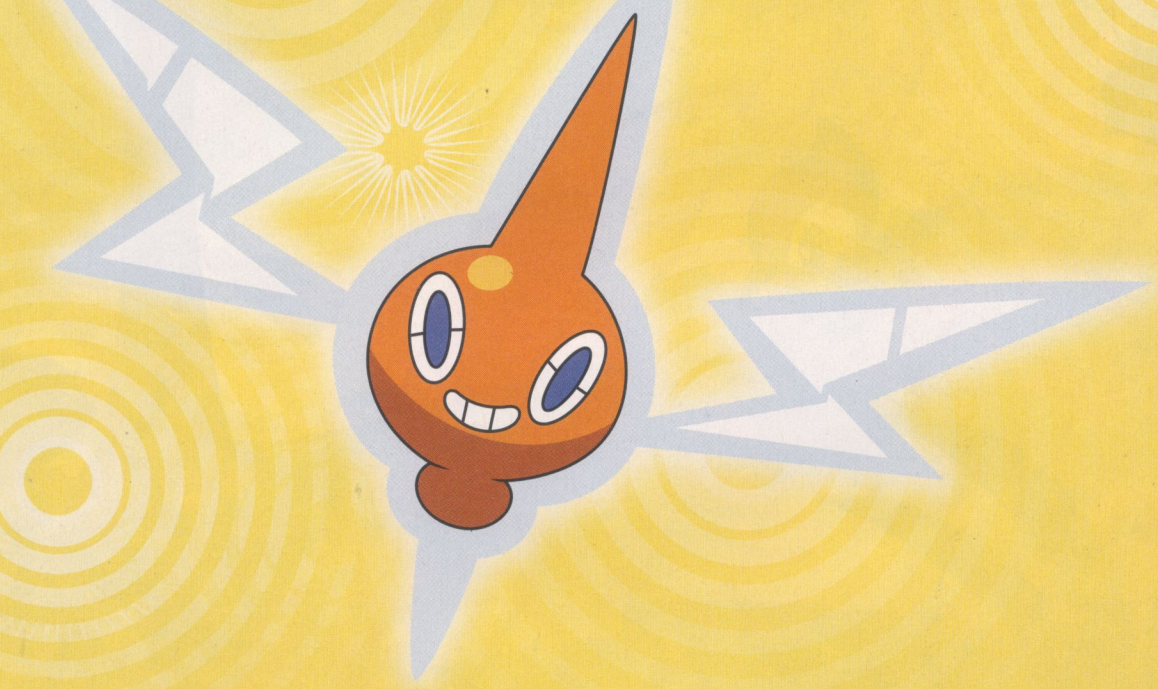
Rotom lo pone en marcha y lleva al grupo hasta la planta -10.

¿Qué hay en esa planta? ¡Pasa a la página 22 para averiguarlo!

Pokédex Oficial

Rotom

El Pokémon Levitación tiene el cuerpo hecho de plasma. Puede infiltrarse en dispositivos electrónicos e inutilizarlos.



Aquí tienes toda la información que necesitas saber:

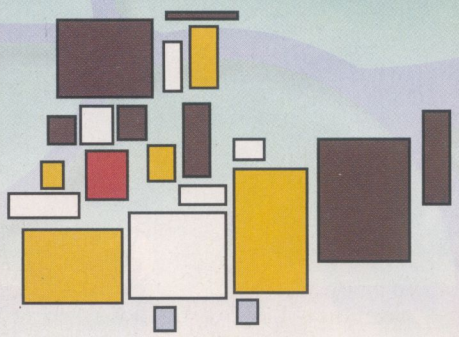
Tipo: Eléctrico - Fantasma
Altura: 0,3 m
Peso: 0,3 kg

Evoluciones:
No evoluciona

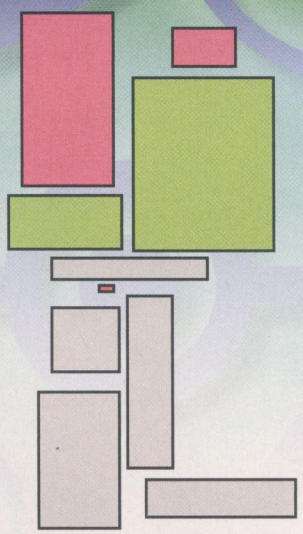
©2016 The Pokémon Company International. ©1995–2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

¿Quién es?

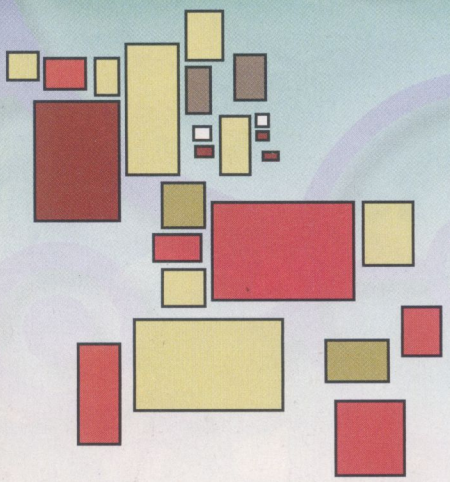
¿Sabes qué Pokémon esconde cada una de estas figuras? Escribe su nombre debajo. Te damos la primera letra de cada nombre a modo de pista.



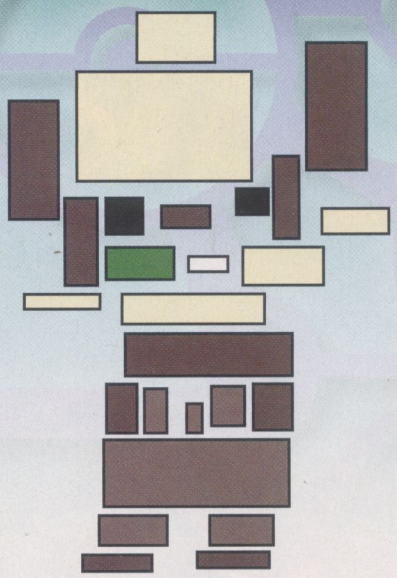
1. EMOLGA



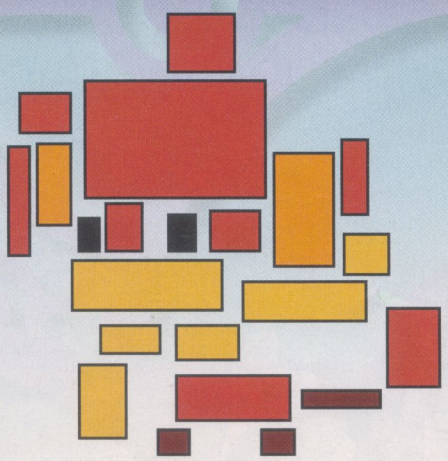
2. RALTS



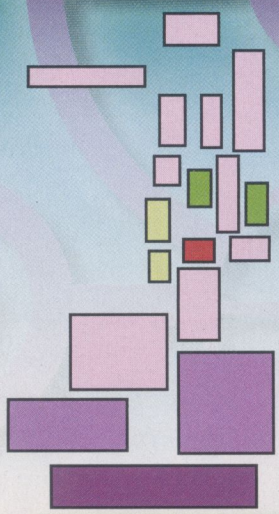
3. M_____



4. P_____



5. P_____



6. S_____

Encontrarás la solución en la página 34.

EL ACERTIJO DE ASH

Ash ha preparado un acertijo para Serena. Es este que ves a continuación. ¿Qué tienen en común todos estos Pokémon?

Tienen en común: _____

Bonus: Uno de estos Pokémon es de tipo Fantasma. ¿Cuál?

UN PROBLEMA DE LETRAS

Clem se ha puesto algo nerviosa y ha escrito el nombre de varios Pokémon con las letras desordenadas. ¿Le echas una mano escribiendo correctamente cada nombre?

LUBAURSAB

ETRYSOLC

RASPLA

KICHAPU

NEKFENIN

WALHCAUL

GYSTAL

RADEPOSH

EKELTRICE

KORAFIE

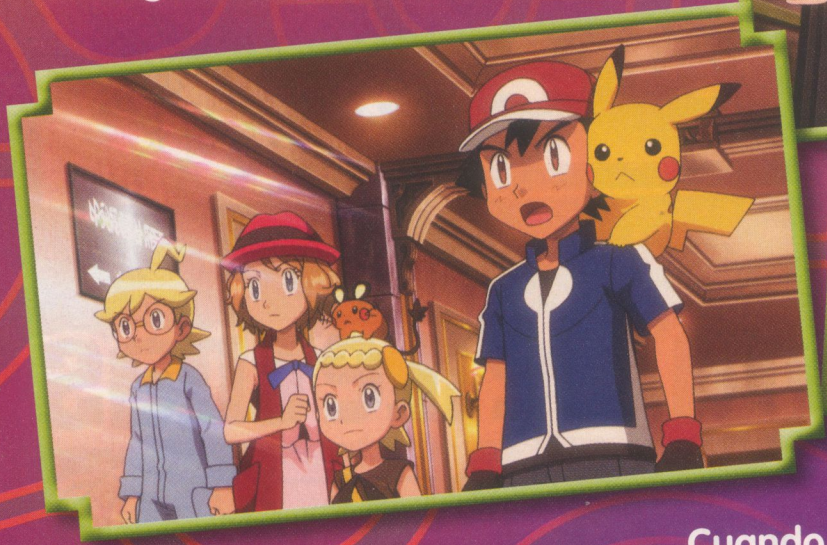
©2016 Pokémon. ©1997-2016 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. TM, ® Nintendo.

Pokémon TEMPORADA XY

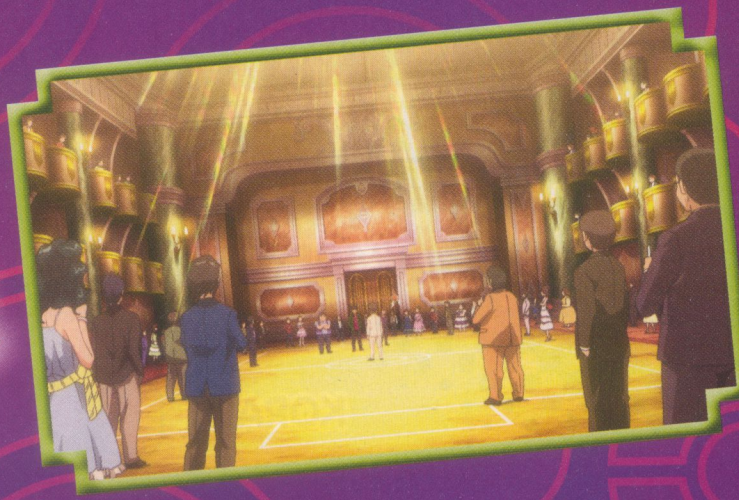
¡Viene de la página 16!

El ascensor baja las plantas a toda velocidad; tanto, que nuestros amigos empiezan a flotar en el aire. Cuando por fin llegan a la planta -10, el grupo de amigos necesita unos segundos para orientarse.

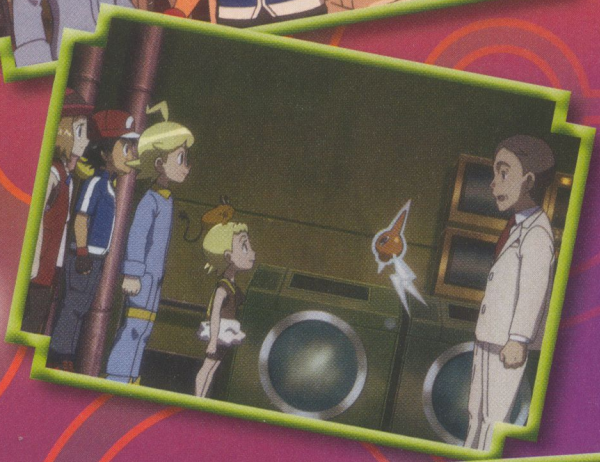
Lem lee una placa: "Aquí pone que estamos en la planta baja". Al final del pasillo se entrevé una luz a través de una puerta. "¡Vayamos a investigar!", sugiere Ash.



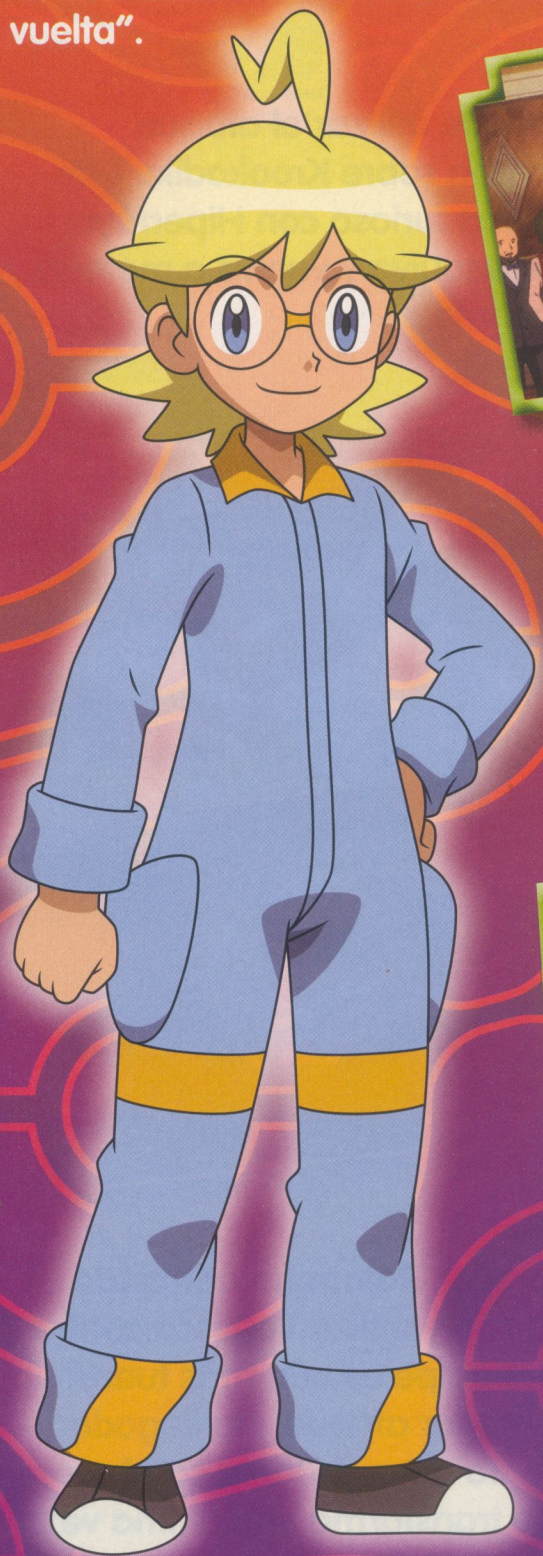
Cuando entran en la sala, nuestros amigos se quedan boquiabiertos. Está llena de gente y en el centro están Luciano y Weston, que vuelve a ser joven. "Es la escena que nos ha enseñado Rotom", susurra Lem.

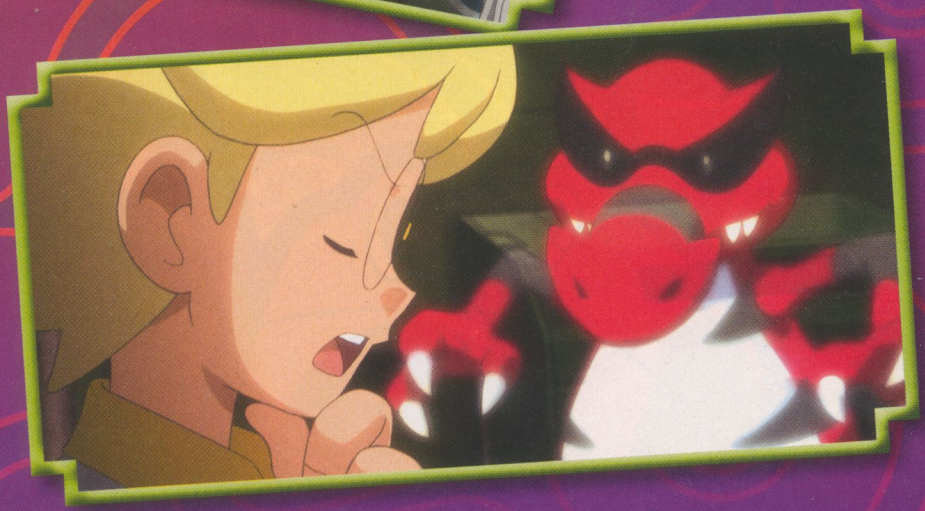


"De modo que sabemos lo que va a pasar", suelta Ash. La escena transcurre tal y como nuestros amigos han visto en la tele, y justo cuando Rotom desaparece asustado, antes de que Luciano pueda proclamarse campeón, Ash interviene. "El combate aún no ha empezado. No puedes ganar por abandono. ¡Danos cinco minutos! Traeremos a Rotom de vuelta".



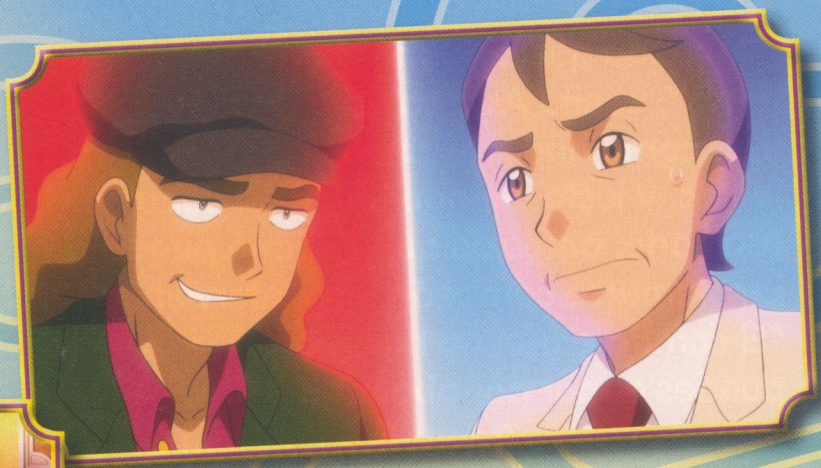
Ash y sus amigos buscan a Rotom con la ayuda de Weston. Cuando por fin encuentran a Rotom, toca pensar en una estrategia para ganar a Luciano.





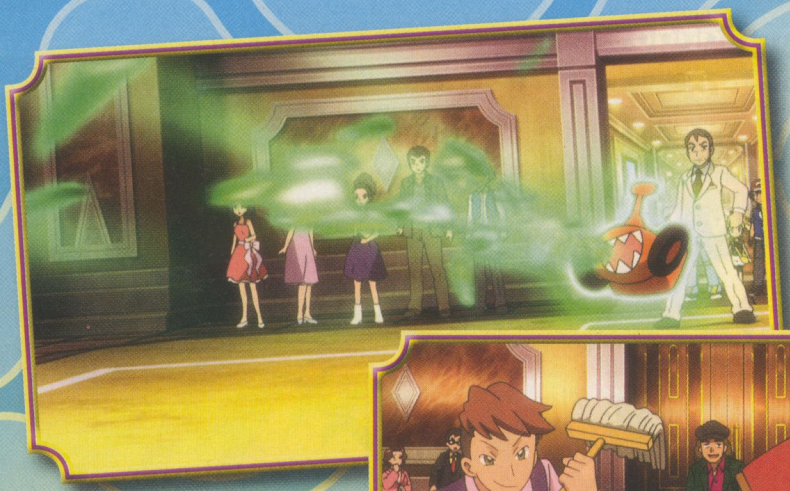
Lem reflexiona: "Krookodile es de tipo Tierra y Siniestro. Rotom está en desventaja, al ser de tipo Eléctrico y Fantasma". El chico mira a su alrededor y tiene una brillante idea.

El combate empieza. "Rotom, métete en el enchufe", le ordena Weston. El Pokémon obedece y reaparece segundos después en forma de Rotom Lavado. Parece que el plan de Lem empieza a tomar forma.

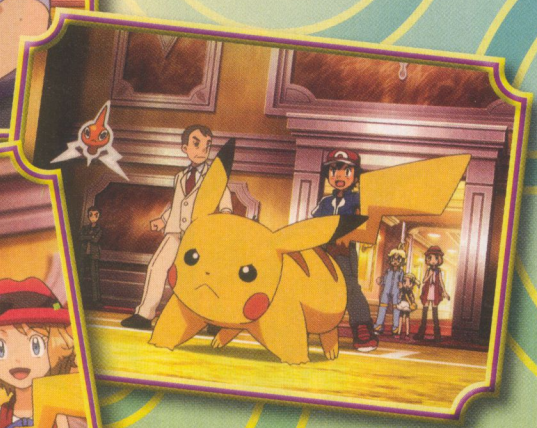


Ahora puede utilizar el ataque Hidrobomba sobre Krookodile. Este contraataca furioso con Hiperrayo. Rotom lo esquiva y vuelve a meterse en el enchufe.

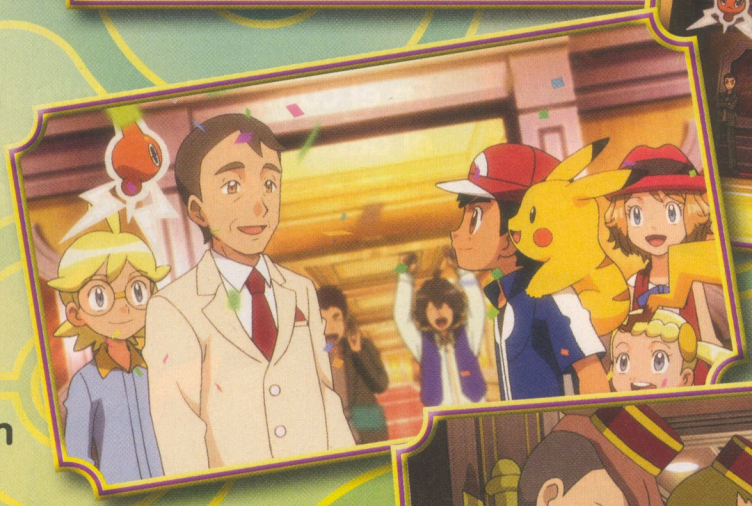
Al reaparecer, Rotom ha adquirido la forma Frío y utiliza Ventisca contra su rival. El golpe es aún más fuerte que el anterior ataque. Ha llegado el momento de rematar el combate. Rotom se transforma una última vez.

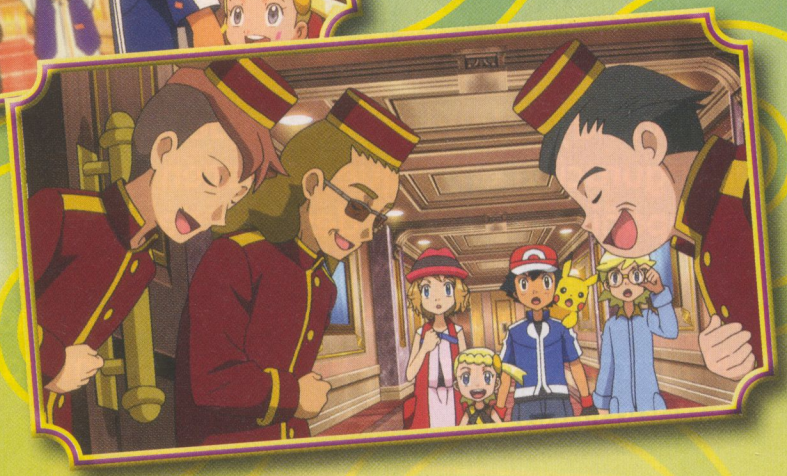


Rotom forma Corte utiliza Lluevehojas y deja a Krookodile fuera de combate. Rotom es el vencedor. "¡Ja! ¡No pienso irme! Me quedaré a los Pokémon por la fuerza". ¡En ningún momento había tenido intención de cumplir su promesa!



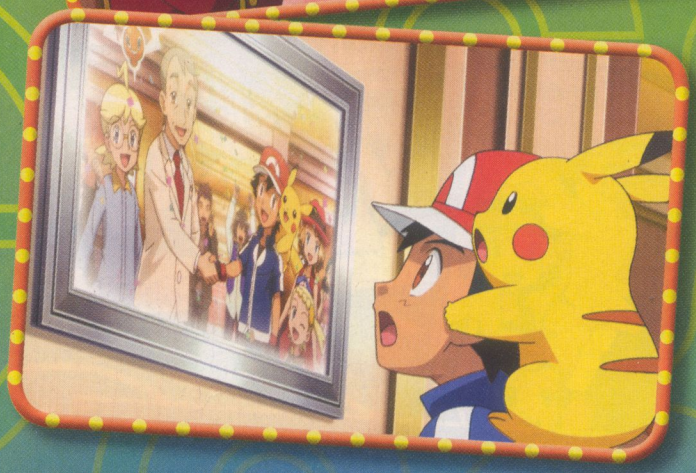
Ash no puede permitir que eso ocurra y ordena a Pikachu que use Rayo al mismo tiempo que Rotom. Luciano y sus compinches no tienen nada que hacer. Weston les da las gracias a nuestros héroes.





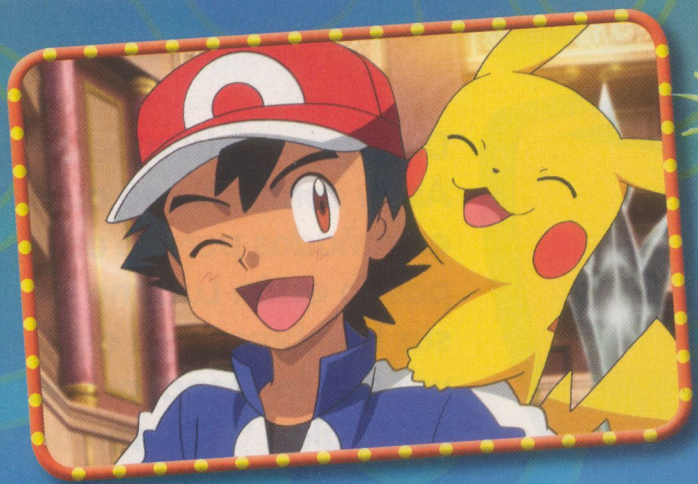
De regreso a la superficie, Ash y compañía se quedan extrañados porque en el pasillo están Luciano y sus hombres, pero esta vez son tremendamente serviciales: "¡Bienvenidos al hotel!".

Luciano les explica: "Llevo 10 años trabajando en este hotel. Antes era un macarra, pero el propietario del hotel fue muy amable y me contrató".



En el campo de batalla se está celebrando el décimo aniversario de la inauguración del hotel. Rotom los lleva hasta la recepción.

En ella hay colgada una foto de la inauguración en la que aparecen Ash y compañía momentos después de derrotar a Luciano. "¡Guau! Entonces es verdad que viajamos en el tiempo", dice Ash, sorprendido. ¡Nuestros amigos han vivido una aventura extraordinaria!



FIN

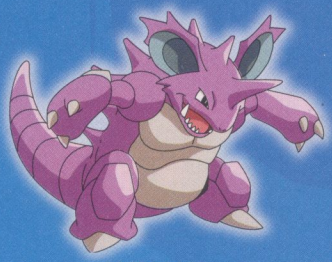
Los Pokémon de la región de Kalos

Zona Costa

Parte 4

En esta sección aparecen los Pokémon que puedes encontrar en Kalos divididos por zonas. Si quieres, puedes recortar la página y coleccionarla.

Mr. Mime
Tipo: Psíquico - Hada
Altura: 1,3 m
Peso: 54,5 kg



Nidoking
Tipo: Veneno - Tierra
Altura: 1,4 m
Peso: 62,0 kg

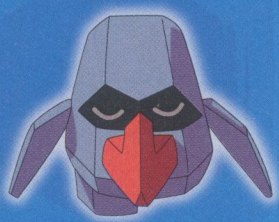
Nidoqueen
Tipo: Veneno - Tierra
Altura: 1,3 m
Peso: 60,0 kg

Nidoran (hembra)
Tipo: Veneno
Altura: 0,4 m
Peso: 7,0 kg

Nidoran (macho)
Tipo: Veneno
Altura: 0,5 m
Peso: 9,0 kg

Nidorina
Tipo: Veneno
Altura: 0,8 m
Peso: 20 kg

Nidorino
Tipo: Veneno
Altura: 0,9 m
Peso: 19,5 kg



Nosepass
Tipo: Roca
Altura: 1,0 m
Peso: 97,0 kg

Octillery
Tipo: Agua
Altura: 0,9 m
Peso: 28,5 kg

Onix
Tipo: Roca - Tierra
Altura: 8,8 m
Peso: 210,0 kg

Pachirisu
Tipo: Eléctrico
Altura: 0,4 m
Peso: 3,9 kg

Pansage
Tipo: Planta
Altura: 0,6 m
Peso: 10,5 kg

Cortar por la línea de puntos

Pelipper

Tipo: Agua - Volador

Altura: 1,2 m

Peso: 28,0 kg

Pinsir

Tipo: Bicho

Altura: 1,5 m

Peso: 55,0 kg

Probopass

Tipo: Roca - Acero

Altura: 1,4 m

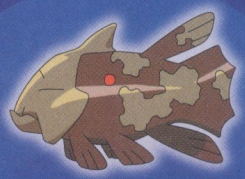
Peso: 340,0 kg

Qwilfish

Tipo: Agua - Veneno

Altura: 0,5 m

Peso: 3,9 kg



Relicanth

Tipo: Agua - Roca

Altura: 1,0 m

Peso: 23,4 kg

Remoraid

Tipo: Agua

Altura: 0,6 m

Peso: 12,0 kg

Reuniclus

Tipo: Psíquico

Altura: 1,0m

Peso: 20,1 kg

Rhydon

Tipo: Tierra - Roca

Altura: 1,9 m

Peso: 120,0 kg

Rhyhorn

Tipo: Tierra - Roca

Altura: 1,0 m

Peso: 115,0 kg

Rhyperior

Tipo: Tierra - Roca

Altura: 2,4 m

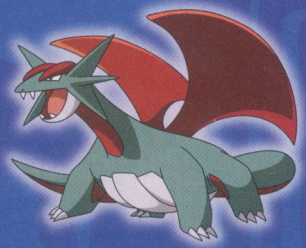
Peso: 282,8 kg

Roggenrola

Tipo: Roca

Altura: 0,4 m

Peso: 18,0 kg



Salamence

Tipo: Dragón - Volador

Altura: 1,5 m

Peso: 102,6 kg

Sandile

Tipo: Tierra

Altura: 0,7 m

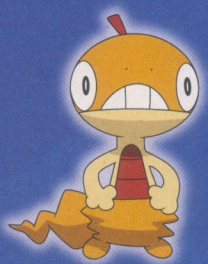
Peso: 15,2 kg

Sawk

Tipo: Lucha

Altura: 1,4 m

Peso: 51,0 kg



Scraggy

Tipo: Siniestro - Lucha

Altura: 0,6 m

Peso: 11,8 kg

Seadra

Tipo: Agua

Altura: 1,2 m

Peso: 25,0 kg

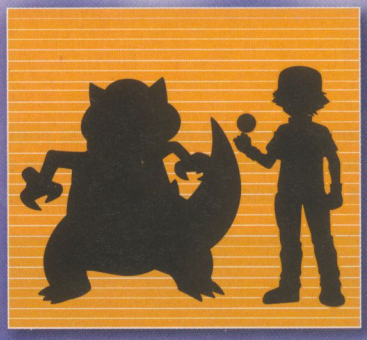
Cortar por la línea de puntos

Pokédex Oficial

Krookodile

El Pokémon Amenazador ataca a todo lo que se mueva delante de él con sus mortíferas mandíbulas, que son capaces hasta de destrozar la carrocería de un coche.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber:



Tipo: Tierra - Siniestro
Altura: 1,5 m
Peso: 96,3 kg

Evoluciones:

Sandile

Krokorok

Krookodile

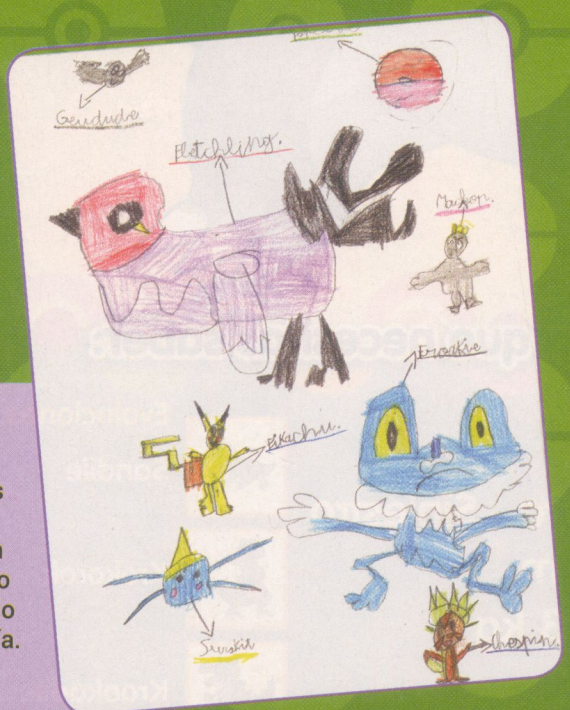
¡Escríbenos!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

Andrés es un fiel lector de la revista que nos ha enviado este dibujo tan chulo de Pikachu Libre. ¡Gracias, Andrés!

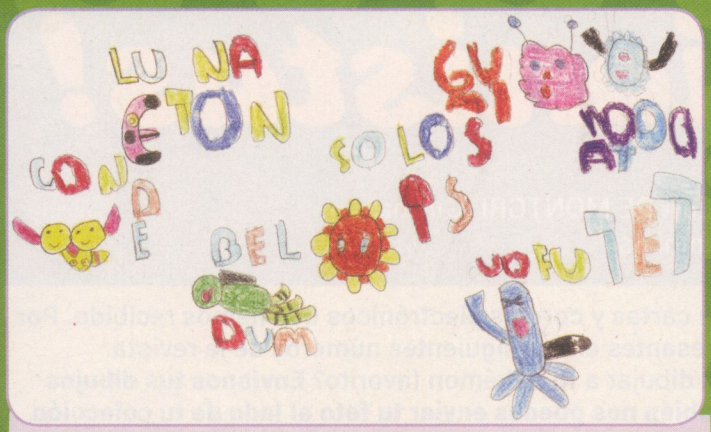
Dani no se pierde un solo número de la revista y ha querido enviarnos este dibujo de Talonflame y Eelektrik en pleno combate. ¿Quién ganará?



Una de las aficiones de Marcos es dibujar a sus Pokémon favoritos. Un buen ejemplo es este dibujo que nos envía. ¡Saludos, Marcos!

El tipo de Pokémon favorito de Daniel es Hielo y nos envía este dibujo tan chulo de los Pokémon de tipo Hielo que más le gustan. ¡Muchas gracias, Daniel!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.



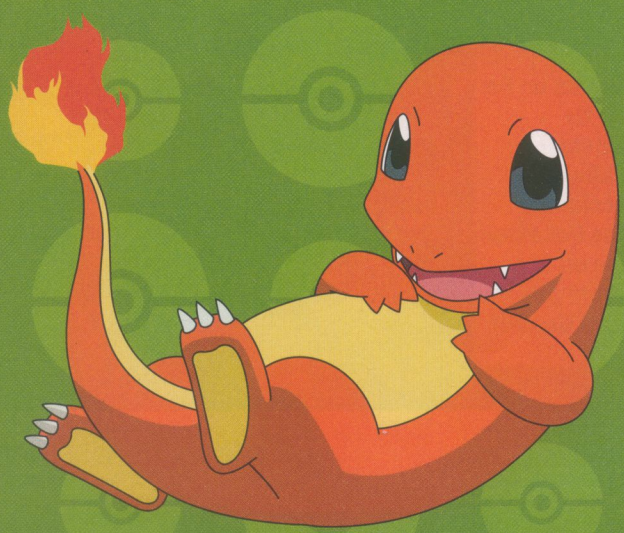
Ferran es un gran aficionado a dibujar Pokémon y nos envía uno de los últimos dibujos que ha hecho. ¡Sigue así, Ferran!

Manuel tiene 9 años y nos ha enviado este dibujo tan chulo de Mudkip. ¡Muchas gracias por el dibujo!

Carmen no se pierde ni un solo número de la revista y no ha querido perder la oportunidad de enviarnos su foto junto al dibujo tan chulo de Gogoat que ha hecho. ¡Saludos, Carmen!

Pablo nos envía este bonito dibujo de Charmander, su Pokémon favorito. ¡Un saludo, Pablo!

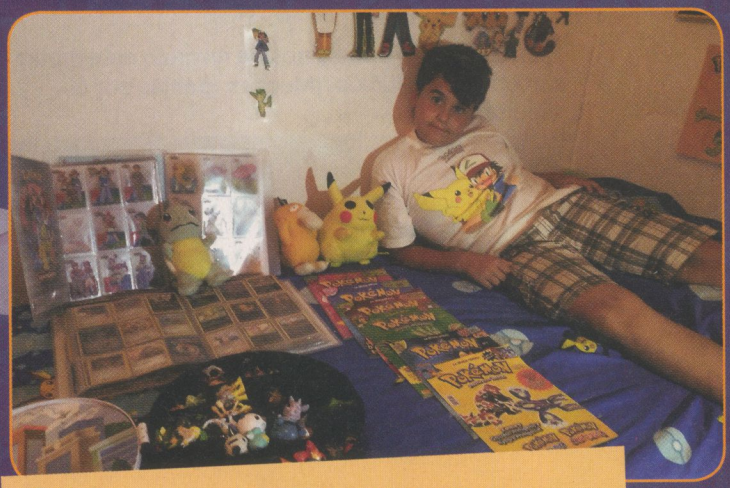
Pepe es un fiel lector de la revista y nos envía este dibujo tan chulo de Infernape y Raichu en plana acción. ¡Muchas gracias por el dibujo, Pepe!



¡Coleccionistas!

PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: pokemon@panini.es

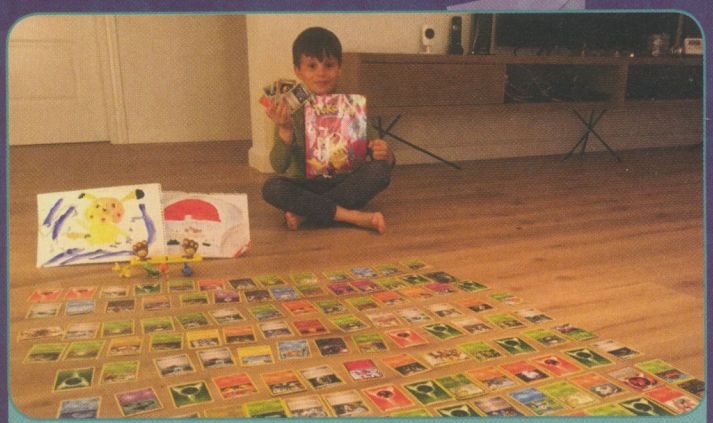
Antes de nada, os queremos agradecer el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes en los siguientes números de la revista. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? **Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon.** Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.



Erik colecciona todo tipo de objetos Pokémon y su colección crece día a día. ¡Enhorabuena por tu colección, Erik!

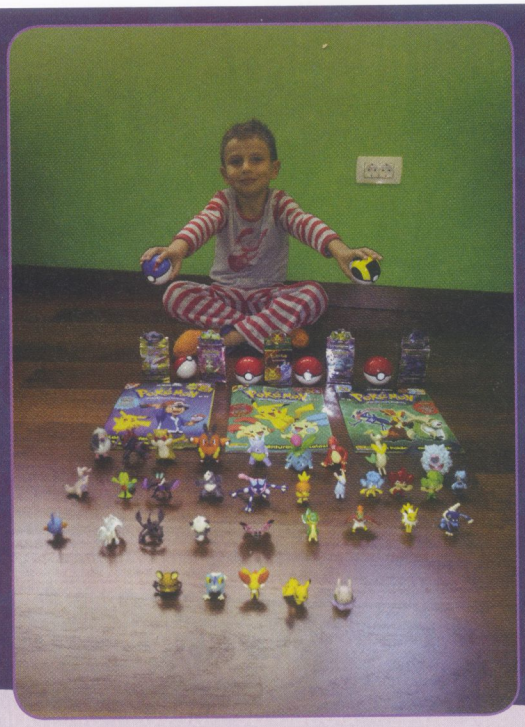
Alejandro es un Entrenador Pokémon que colecciona cualquier objeto Pokémon que caiga en sus manos. ¡Sigue así!

Gerard es un fiel lector de la revista con afición a coleccionar cartas Pokémon. ¡Tiene un montón! ¡Un saludo, Gerard!



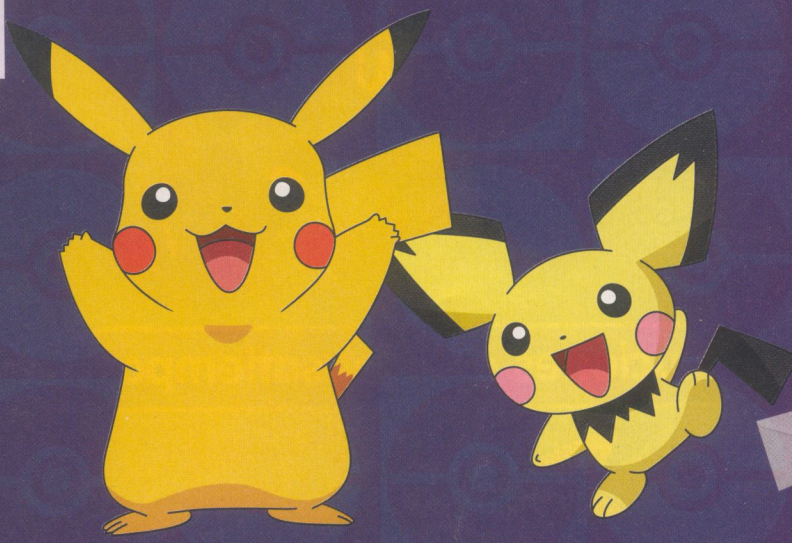
Georgy colecciona cartas Pokémon desde pequeño y su colección no deja de crecer. ¡Muchas gracias por la foto!

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespi 20. Torroella de Montgrí. 17257. Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

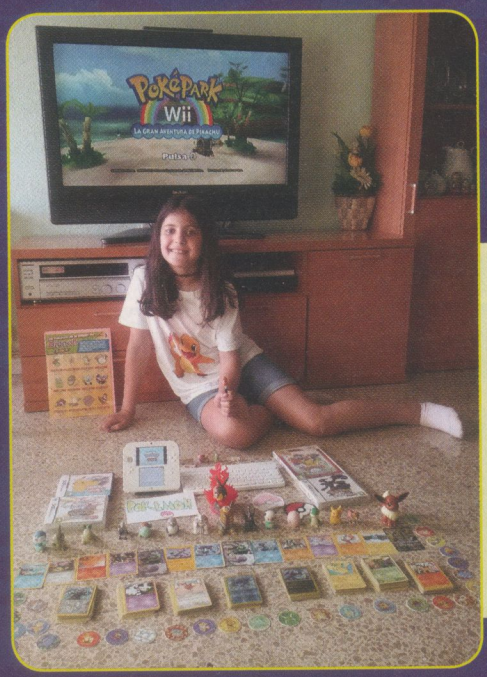


Mario es un joven Entrenador Pokémon que no se pierde ni un solo número de la revista. Además, colecciona muñecos Pokémon. ¡Muchas gracias por la foto!

Nico es un fiel lector de la revista que colecciona muñecos Pokémon. ¡Su colección crece a pasos agigantados! ¡Un saludo, Nico!



Mikel colecciona cartas y videojuegos Pokémon desde hace años y nos envía su foto junto a su colección. ¡Muchas gracias, Mikel!

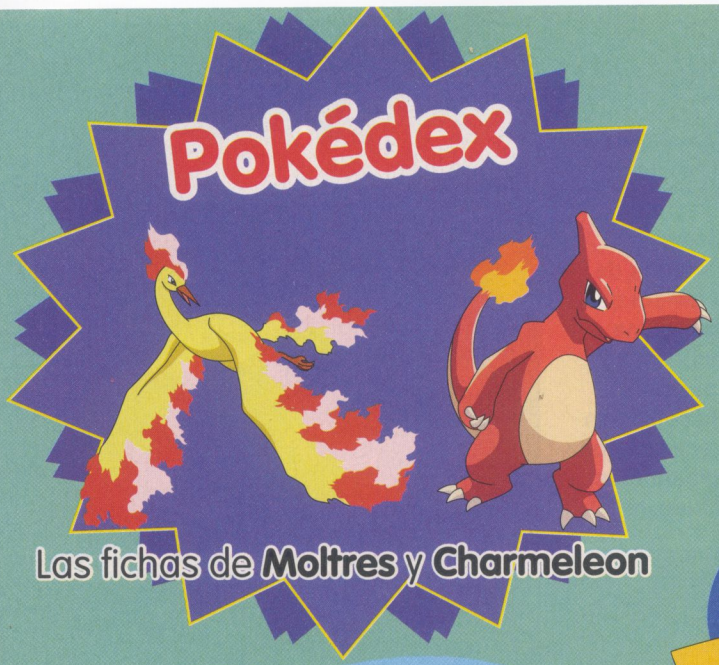


Raquel es una Entrenadora Pokémon que se ha pasado todos los videojuegos de la saga. ¡Un saludo, Raquel!

En el próximo número

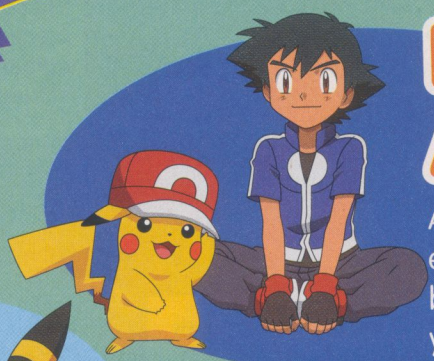
POKÉMON™
LA REVISTA OFICIAL
¡Hazte con todos!™

Pokédex



Las fichas de **Moltres** y **Charmeleon**

Pokémon Aventura



Ash y sus amigos continúan explorando la región de Kalos en busca de nuevos Pokémon y aventuras.

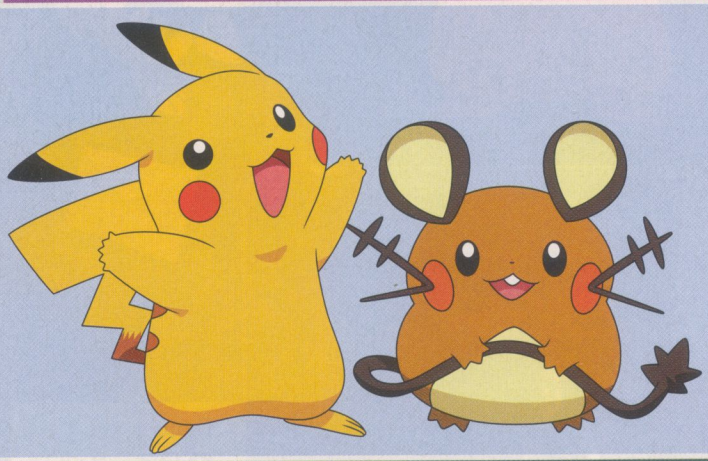
Enciclopedia Pokémon

Quinta entrega de los Pokémon de la región Costa de Kalos.

Pasatiempos

Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

Soluciones a los pasatiempos



Página 20

1 Emolga
2 Ralts
3 Mienshao
4 Pancham
5 Pansear
6 Sligoo

Página 21

EL ACERTIJO DE ASH

Todos los Pokémon son de tipo Planta. Bonus: Pumpkaboo también es de tipo Fantasma.

UN PROBLEMA DE LETRAS

Bulbasaur Cloyster Lapras
Pikachu Fennekin Hawlucha
Gastly Sharpedo Electrike y Froakie.

POKÉMON
LA REVISTA OFICIAL

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación Editorial: Anna Masoliver
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete y Clara Rexach
Coordinación de Promociones: Martina Toupy
Coordinación de Marketing: Susanna Bussot
Coordinación de Publicidad: Yolanda García
Producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer
Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A. C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 www.paninirevistas.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial - José Óscar Plaza (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Diseño: Cecilia Martin
Impresión: Rivadeneyra Torneros, 16 Polígono Industrial Los Ángeles. 28906 Getafe (Madrid)
Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid) Tel. 91 481 98 00.
Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director Comercial: Andreu Bussot

ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 05/2016

©2016 The Pokémon Company International. ©1995–201 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispues en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protecció de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero tempora cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20 Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados n comunicados a terceros. En esta misma dirección, y duran te el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificació cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y mada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/mad tutor con los datos del interesado.

XENOX

SPACE WARRIORS

¡CONOCE A LOS GUERREROS DEL ESPACIO!

¡YA A LA VENTA!

¡COLECCIÓNALOS!

Xenox® © 2009-2016 Panini S.p.A.
All rights reserved. www.xenoxworld.com

PANINI

ACTION CARDS
¡TU NUEVA COLECCIÓN DE ACTION CARDS DE LA WWE!
THE NEW DAY
EDDIE GUERRERO
¡LATINO HEAT!
ENZO AMORE
¡EL MICHAEL JORDAN DE LA JERG
TRIPLE H
¡EL REY DE REYES!
NAOMI
¡DESCUBRE DE LO QUE ES CAPAZ UNA BELLEZA SALVAJE!
¡100% ACCIÓN, 100% WWE!
Todas las superestrellas de la WWE reunidas en una colección imprescindible para los auténticos fans del wrestling.
¡YA A LA VENTA!
¡Completa tu álbum con las 180 espectaculares cartas! ¡Hay 4 tipos de Action Cards distintas!
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
All WWE trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries.
All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. ©2016 WWE.
All rights reserved.
PANINI
www.paninigroup.com